



## Exposer le jeu vidéo : publics et médiations

Marion Coville

### ► To cite this version:

Marion Coville. Exposer le jeu vidéo : publics et médiations. Atallah M., Nova N., Pellet M. & Indermuhle C. Pouvoirs des jeux vidéo : des pratiques aux discours, In Folio, 2014, 9782884747196. halshs-01357128

**HAL Id: halshs-01357128**

**<https://shs.hal.science/halshs-01357128>**

Submitted on 29 Aug 2016

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## Exposer le jeu vidéo : publics et médiations

Marion Coville

Publié dans Atallah M., Nova N., Pellet M. & Indermuhle C. (dir.), *Pouvoirs des jeux vidéo : des pratiques aux discours*, In Folio, 2014, p.110-118.

(étude réalisée en 2010-2011, dans le cadre d'un cursus de Master 1 professionnel métiers des arts et de la culture).

Depuis quelques années, on observe un nombre grandissant d'expositions de jeux vidéo, notamment en Europe et en Amérique du Nord. Composées d'objets rarement exposés et de dispositifs expérimentaux, ces expositions sont proposées par divers lieux (scène nationale, centre d'art, musée, bibliothèque, espace associatif) et les publics concernés par ces dernières sont nombreux et restent encore à identifier. Cet article propose une courte étude des publics réalisée lors de l'exposition « Arcade ! Jeux Vidéo ou Pop Art ? », présentée au Théâtre de l'Agora, Scène Nationale d'Évry et de l'Essonne (France), d'octobre à décembre 2010. Cette étude, réalisée en tant que médiatrice de l'exposition chargée de l'accueil et des discussions avec les visiteurs, propose d'identifier les différents publics et d'étudier leur réception du dispositif et des jeux exposés. Nous nous intéresserons particulièrement aux interactions entre l'objet « borne d'arcade » et les visiteurs, ainsi que le sens que chacun construit pour interpréter la présence de bornes d'arcade dans une institution artistique.

### L'exposition « Arcade ! Jeux vidéo ou Pop Art ? » et son dispositif

Cette exposition itinérante est coproduite par le Théâtre de l'Agora, scène nationale d'Évry et de l'Essonne et Lux°, scène nationale de Valence. Tentant de réfléchir à une nouvelle manière d'exposer le jeu vidéo et d'élaborer un discours différent sur ce médium, l'exposition met en valeur une jeune création indépendante, et place l'objet « jeu vidéo » au cœur de son dispositif. Le commissaire, Nicolas Rosette, désire impliquer le spectateur dans un processus participatif, via un dispositif de bornes d'arcade, afin d'amener des publics non-joueurs à repenser leurs *a priori* sur la pratique des jeux vidéo en les incitant à expérimenter ces bornes. L'installation propose six jeux vidéo issus pour la plupart de la création indépendante des dix dernières années (*Rez*, *Osmos*, *Space Giraffe*, *Super Laser Racer*, *Audio Surf* et *Geometry Wars Retro Evolved 2*). Ils sont entièrement jouables par le dispositif de bornes d'arcade, conçues spécialement pour l'exposition par le collectif de designers *Kobaye*. Chaque borne intègre un vidéo projecteur grand angle et projette ainsi le jeu vidéo sur le mur, à grande échelle (l'écran de jeu mesure environ 3 à 4 mètres de largeur). Des sticks et boutons de type arcade remplacent l'habituelle manette de jeu. Pour expérimenter le dispositif, le visiteur doit se tenir debout et dispose d'un panneau de commandes. La médiation des jeux et de l'exposition passe ainsi nécessairement par l'action et l'expérience vécue.

Le dispositif de l'exposition a été pensé afin de mettre en place certaines conditions de réception. On peut par exemple noter que la couleur noire des bornes permet « d'oublier » le dispositif une fois qu'il est plongé dans la pénombre de la galerie. Ce dernier est en effet primordial, mais ne doit pas se substituer au jeu lui-même. Quant à la dalle de béton qui constitue la base de chaque borne, elle a été pensée pour éviter tout déplacement malencontreux des bornes. Ainsi, malgré l'engagement physique de certains joueurs, les bornes n'ont subi que de légers tremblements. Les créateurs, habitués des bornes d'arcade « classiques » avaient prévu cette « violence » dont elles seraient l'objet. De plus, les bornes sont pensées pour permettre au public une réelle immersion au sein du jeu. Cette dernière est rendue possible grâce à la présence d'un

vidéoprojecteur grand angle qui diffuse le jeu sur un écran de plusieurs mètres de large, qui, associé à la pénombre, permet d'isoler le joueur au sein d'un jeu (celui-ci ne pouvant pas à la fois se concentrer sur l'écran et apercevoir ce qui se déroule autour de lui, en dehors du jeu). Par ailleurs, les conditions dans lesquelles le visiteur accède au jeu (debout, avec un panneau de commandes, avec un écran de jeu de plusieurs mètres) ne reproduisent pas les conditions habituelles de réception d'un jeu vidéo sur console de salon. Cette déstabilisation empêche le visiteur de se plonger directement dans une routine, une habitude de jeu qu'il aurait pu développer chez lui (assis, sur un canapé, une manette entre les mains). De plus, la taille de l'écran impose au joueur de se concentrer sur un point précis du jeu. Lorsque le jeu est diffusé sur un petit écran de télévision, il est possible de dominer toutes les actions présentes à l'écran en un regard ; ici, le joueur doit définir les détails qui doivent être observés et ceux qui peuvent être occultés car la taille de l'écran ne permet pas un tel regard « englobant ». Les créateurs espèrent ainsi inviter l'utilisateur à conserver une certaine distance et à adopter une attitude réflexive envers l'exposition et les jeux qu'elle propose.

Enfin, nous pouvons également noter que les bornes sont difficiles à atteindre pour un enfant en bas âge. Cette difficulté n'est pas une erreur ou un impensé, au contraire, elle est volontaire. En effet, le commissaire de l'exposition constate que le domaine du jeu vidéo est encore « victime » d'une grande infantilisation. Les études quant aux effets potentiels des jeux sont souvent centrées sur la réception de ce médium auprès des enfants et ce, même lorsque les jeux sont déconseillés à un public mineur. De plus, de nombreuses manifestations associent encore le jeu vidéo et l'enfance, comme les événements nommés « *retro gaming* » qui consistent à revendiquer un sentiment nostalgique en proposant aux joueurs adultes d'expérimenter à nouveau les jeux de leur enfance, sur les dispositifs originaux qu'ils possédaient étant enfant. Le manque d'accessibilité a donc été conçu comme une barrière entre le monde de l'enfance et les jeux vidéo : la borne est conçue pour une taille adulte, tout comme l'exposition et son propos ont été pensés pour un public adulte. L'exposition cherche notamment à modifier certains *a priori* et croyances autour des jeux vidéo.

## **Taxinomie des différents visiteurs de l'exposition**

**Les Accompagnateurs :** il s'agit le plus souvent de parents, grands-parents ou autres personnes accompagnant des enfants ou adolescents. Dans des cas isolés, peu significatifs, il est arrivé que l'enfant se retrouve « accompagnateur » d'un parent désirant parcourir l'exposition. Les accompagnateurs sont caractérisés par une attitude générale de retrait face au dispositif de borne d'arcade. Postés à l'entrée de l'exposition, ils hésitent souvent à effectuer un pas de plus et restent statiques près de la chaise symbolisant l'espace réservé à la médiatrice. Lorsque les enfants sont assez grands pour accéder au dispositif de manière autonome (c'est-à-dire comprendre les règles des jeux, et accéder aux commandes), les accompagnateurs préfèrent demander une démonstration à la médiatrice plutôt que d'expérimenter, de manière pratique, le dispositif. La plupart d'entre eux évoquent une forme de peur de jouer en public car ils se considèrent comme novices. Ils se définissent même souvent comme « nuls ». Il n'est donc pas rare qu'ils engagent une discussion avec la médiatrice autour de leur rapport aux jeux vidéo et de la manière dont ils perçoivent les rapports de leurs enfants avec ces derniers. En effet, beaucoup sont inquiets des effets potentiels (addiction, violence...) de ce médium. Les accompagnateurs d'enfants en bas âge, quant à eux, restent également en retrait, pensant offrir aux enfants l'accès à une « salle de jeux », au sein de laquelle ils pourraient s'amuser de façon autonome. Toutefois, le dispositif n'est pas adapté aux plus jeunes (bornes difficiles à atteindre). L'accompagnateur est donc amené à venir en aide à l'enfant pour qu'il puisse atteindre les

commandes, en les tenant ensemble ou en se partageant les actions : l'un peut se déplacer, l'autre tirer, etc. Une répartition des rôles significative que l'on retrouve également chez les joueurs amateurs.

**Les visiteurs non-joueurs :** spectateurs réguliers du théâtre, ils ont l'habitude de venir découvrir les nouvelles expositions de la galerie. Ces visiteurs sont souvent les plus étonnés par l'installation, habitués à des formes d'exposition plus conventionnelles, mais sollicitent tout de même la médiatrice pour des explications ou des démonstrations. Devant elle, ils n'osent pas jouer, invoquant les mêmes raisons que les « accompagnateurs ». Toutefois, lorsque la visite se termine, la plupart d'entre eux prolonge leur présence dans l'espace d'exposition. Ils observent notamment ce qui se déroule sur les écrans. Ce type de visiteur a tendance à se placer derrière un « joueur » pour pouvoir observer les séquences de jeu et garde ainsi son statut et ses habitudes de spectateur. Les joueurs novices confient leur gêne à jouer dans la galerie parce qu'ils se sentent observés. L'affluence, la présence de joueurs plus expérimentés les dérangent, et ils sentent leur expérience intime au jeu biaisée. Cependant, l'image demeurant statique sans intervention d'un visiteur, lorsqu'ils se retrouvent seuls dans l'espace d'exposition, les « visiteurs non joueurs » sont tentés de s'approcher d'une borne (souvent la même, située au fond de la salle et possédant le moins de commandes) et finissent par expérimenter le dispositif et jouer.

**Les joueurs :** à la question (précédant la visite) « Jouez-vous aux jeux vidéo ? », ils répondent tous oui ; puis à l'énumération des jeux exposés, il est déjà beaucoup plus rare que ces visiteurs les connaissent tous. On peut toutefois les diviser en deux groupes :

— les joueurs acceptant la visite : ils écoutent la médiatrice une dizaine de minutes, le temps d'une présentation des jeux et de leurs commandes, puis se mettent à jouer de manière autonome (c'est d'ailleurs dans cette sous-catégorie que l'on retrouvera les enfants et adolescents amenés par les accompagnateurs).

— les joueurs qui refusent la visite de la médiatrice pensant maîtriser les règles et commandes des jeux présentés. Or, le dispositif ayant été pensé spécifiquement pour l'exposition, ils sont souvent déstabilisés face à ces panneaux de commandes qui ne ressemblent pas à leurs manettes de jeu habituelles. Ils se déplacent donc devant quelques bornes avant d'oser, cette fois, solliciter la médiatrice pour prendre connaissance des modalités de jeu.

Ces deux sous-catégories ont cependant un point commun. Une discussion s'instaure rapidement entre la médiatrice et ces joueurs pendant les sessions de jeu. Le prétexte est souvent technique et concerne ce qui se passe à l'écran (un obstacle à éviter, une cible qu'il faut atteindre, etc.) mais le joueur commence ensuite à partager son expérience habituelle des jeux et s'interroge sur son rapport au dispositif présenté et à la notion du jeu vidéo comme bien culturel.

**Les professionnels :** il s'agit des employés du théâtre ou des techniciens de l'exposition. Nous avons pu observer que de nombreuses personnes, se trouvant au Théâtre de l'Agora pour des raisons professionnelles, se rendent régulièrement à l'exposition pour jouer. Pendant les pauses, des tournois s'organisent parfois entre employés, et au bout de quelques semaines, certains ont gagné le titre de « spécialiste » de tel ou tel jeu. Il n'est pas rare que certains jeux exposés deviennent l'objet de nouveaux défis, de nouvelles règles : ainsi, en tant que médiatrice, lors des sessions de visites où je dois jouer devant un public pour leur expliquer les mécanismes du jeu, l'un de mes défis consistait à réaliser un maximum de points durant cette courte session de jeu, tout en conservant la plus grande fluidité dans mes propos (tentant alors d'être à la fois concentrée sur le jeu, et sur les propos simultanés tenu). Nous avons également pu remarquer que la borne d'arcade présentant le jeu *Osmos* (disposée à l'accueil du Théâtre, et non pas dans la

galerie) était très souvent utilisée par les professionnels extérieurs attendant un rendez-vous avec un responsable du Théâtre de l'Agora. Cette catégorie d'utilisateurs des bornes d'arcade, ne fait pas partie des publics potentiels visés par le commissaire de l'exposition.

Enfin, on peut observer, selon le « bestiaire » défini par Véron et Levasseur (1996), que le type de visiteur « fourmi » se retrouve assez peu dans l'exposition (le type « fourmi » évolue en suivant un sens de visite et en déambulant d'œuvre en œuvre contrairement au type « sauterelle » qui choisit d'évoluer selon ses intérêts, « sautant » d'œuvre en œuvre). L'installation empêche l'accès aux murs aux visiteurs : câblage électrique, projections... Ils ne peuvent pas se « couler » le long des murs, ils se retrouvent ainsi dans un espace ouvert qui empêche de fait d'avoir un comportement « fourmi » ; par ailleurs, l'absence de cartel sur les murs ou d'indications sur les bornes semble favoriser l'interaction avec la médiatrice présente dans l'espace.

### **Réception du dispositif par les visiteurs**

Lors des sessions d'observation, nous avons pu constater que cette exposition était fréquentée par des visiteurs aux habitudes de visites distinctes mais également possédant un rapport au jeu vidéo très différent. Le dispositif des bornes d'arcade, au cœur de l'exposition, met alors en jeu les habitudes pragmatiques de deux communautés interprétatives distinctes : en effet, on retrouve une certaine dichotomie entre les visiteurs fréquentant régulièrement les espaces d'expositions et les joueurs de jeux vidéo non-habitués à ces espaces(1). Toutefois, on note une même dynamique de réception du dispositif auprès de ces deux communautés interprétatives. En effet, si les visiteurs fréquentant régulièrement les espaces d'expositions doivent s'habituer à la présence de ce médium au sein d'une galerie d'expositions dites « artistiques » puis expérimenter un dispositif nouveau, les joueurs doivent, eux, s'habituer aux codes d'une exposition mais également expérimenter ce dispositif qui bouscule leurs habitudes quant à l'expérience du jeu. La place des médiateurs semble alors essentielle. A la fois joueurs de jeux vidéo et professionnels du monde de l'art, ils offrent par leur présence, leur discours et leurs démonstrations, un programme pragmatique nécessaire, permettant aux visiteurs de se confronter au dispositif, de l'expérimenter. Lien entre les concepteurs, l'objet « borne d'arcade » et les visiteurs, ils apportent une aide essentielle à l'appréhension et à l'assimilation du dispositif. Ils véhiculent par leur discours mais également par leur comportement face au jeu, des informations externes essentielles offrant aux visiteurs la possibilité de se confronter ensuite au dispositif sans autre intermédiaire que l'objet lui-même. Les visiteurs refusant leur intervention sont d'ailleurs pour la plupart incapables de modifier leurs habitudes d'action et d'ajuster leurs habitudes et leurs croyances de joueurs à une nouvelle modalité pratique d'expérience du jeu vidéo. Le rôle des médiateurs a été pensé dès les prémices de l'exposition : l'absence de cartel et, plus généralement, d'indication sur les bornes pouvant aider à la compréhension des mécanismes de jeu, est volontaire. Cette absence de notice donne aux médiateurs une position essentielle et rend, comme on a pu le voir, l'échange obligatoire, pour expérimenter le dispositif de manière efficace. Cette manière de penser la médiation est inhérente à une volonté de ne pas seulement transformer la galerie d'art en salle de jeu mais de véritablement interroger et se faire interroger les visiteurs sur la présence du jeu vidéo au sein d'un espace artistique. Les médiateurs, vecteurs de sens, accompagnent donc la phase de prédisposition à l'action chez le visiteur. Les bornes de jeux, produits de la culture matérielle, sont également des artefacts médiateurs de croyance qui participent, par l'action que les visiteurs font d'eux, à modifier leurs habitudes et leurs représentations.

## *Les habitués des espaces d'exposition*

On pourrait mettre en relation cette communauté interprétative avec la typologie des différents visiteurs : le plus souvent, les publics habitués des espaces d'exposition se retrouvent dans les catégories « spectateurs non-joueurs » ou « professionnels », et, dans une proportion moins importante, dans la catégorie « accompagnateur ». Ces visiteurs, dont les habitudes d'action sont régies par les codes du « monde de l'art », pénètrent les mains derrière le dos, d'ores et déjà prêts à « ne pas toucher les œuvres », interdiction désormais conventionnelle dans beaucoup de lieux d'exposition. Ils sont alors surpris lorsque la médiatrice demande une participation « active » de leur part : la plupart des visiteurs semblent avoir besoin d'un certain temps d'adaptation et de quelques paroles encourageantes pour « oser » toucher au dispositif. Les publics habitués des musées, centres d'art et/ou galeries d'art ont, en effet, une représentation sacralisée, précautionneuse du dispositif : l'objet est touché avec beaucoup d'hésitation, la main effleure furtivement la borne mais ne se pose pas sur cette dernière. De plus, l'affichage de messages à l'écran suite à l'appui sur un bouton provoque même une certaine inquiétude. Certains visiteurs interprètent de manière erronée la présence de la médiatrice : elle est pour eux une « surveillante de salle » chargée de veiller à l'intégrité du matériel. De plus, l'espace muséal est souvent un espace calme qui impose un silence. Les visiteurs sont alors parfois dérangés lorsqu'ils pénètrent dans cette salle d'exposition où l'installation tend à reproduire une certaine ambiance des salles d'arcade, notamment au niveau du volume sonore (les musiques des jeux se mélangent). Toutes ces habitudes incorporées sont autant d'obstacles à l'expérimentation et à l'assimilation de nouvelles habitudes d'action quant aux jeux vidéo mais aussi quant à une réinterprétation de l'espace d'exposition. Cependant, comme on l'a vu, une fois seuls ou, parfois, afin d'aider l'enfant accompagné à jouer, ces visiteurs sont amenés à agir par curiosité ou par besoin. Ils passent donc par une phase créative, dans laquelle, par un programme exécutif, ils mettent en doute des habitudes d'actions établies. La phase d'apprentissage qui suit, préparée par les conseils pratiques et pragmatiques de la médiatrice, leur permet de surmonter leur peur de jouer ou leurs doutes quant à la présence du dispositif au sein de l'exposition et quant à la nécessité, pour l'interpréter, de l'expérimenter.

Les travaux de C. S. Peirce sur les habitudes et leur changements permettent de comprendre les différents niveaux d'interactions entre les actions individuelles et les normes ou perte de repères des communautés interprétatives. En effet, cette théorie pragmatique de la croyance et des habitudes est applicable à la situation que nous étudions et qui engage les bornes et les visiteurs. Le visiteur est dans ses habitudes de visite d'exposition, mais un contexte différent provoque une phase de doute : le visiteur analyse alors le dispositif pour comprendre quels sont ses droits d'interactions avec l'objet, en effet, « le changement d'habitude débute lorsqu'une habitude d'action est contrariée dans son mouvement. C'est alors le début de la phase de doute, qui est suivie par une phase de Crise, elle-même suivie par une phase de recherche de solution, puis par une phase d'apprentissage de cette solution qui peut devenir une nouvelle habitude » (Belkhamza, Darras, 2010). Une nouvelle habitude peut donc s'imposer et être validée puis adoptée par la communauté interprétative et devenir une habitude partagée, un consensus, et éventuellement un habitus. Cependant, « il n'est donc pas difficile de contrôler très vite les micros changements et de chasser le doute pour retrouver les bonnes vieilles habitudes », bien qu'un doute puisse surgir chez les différents visiteurs, ce changement d'habitude peut être éphémère et disparaître dès que la visite se termine. Le doute et la remise en question que provoque *Arcade !* concerne avant tout l'espace de l'exposition, et non pas un comportement général au sein de tout espace d'exposition.

## *Les joueurs amateurs*

Parmi les visiteurs, nous avons pu distinguer une autre communauté interprétative, formée par les amateurs de jeux vidéo peu habitués aux espaces d'exposition. Ces derniers voient dans le dispositif des bornes d'arcade, une réactualisation, une réinterprétation des jeux d'arcade auxquels ils ont pu jouer, il y a une vingtaine d'années (ou plus récemment, pour les jeunes joueurs parisiens disposant de quelques salles d'arcade à proximité). Pour certains, la borne semble être un objet nouveau, mais ils font rapidement une analogie entre la manette de jeu « classique », à laquelle ils sont habitués, et le dispositif présenté. Leur entrée dans la salle semble plus détendue : le son ne leur paraît pas trop fort, et ils ne leur vient pas à l'idée de questionner la présence d'une telle ambiance sonore. Malgré sa présence au sein d'une institution culturelle, les joueurs amateurs assimilent très rapidement l'espace d'exposition à une véritable salle de jeu. Cette communauté interprétative n'intègre donc pas les habitudes d'action liées aux croyances d'un visiteur possédant les codes du monde de l'art. Elle ne possède également pas la même approche sacralisée de l'objet exposé. En effet, par leurs appuis forts et répétés sur les boutons des bornes, il arrive que les joueurs aillent même jusqu'à faire trembler les bornes. De plus, alors que les publics habitués aux espaces d'exposition font preuve d'une certaine crispation lors de l'utilisation du dispositif, le joueur amateur fait preuve d'aisance, sa gestuelle est quasi chorégraphique : les mouvements sont plus souples, plus fluides ; il se laisse plus facilement entraîner par la musique au cours des différentes étapes du jeu. Alors que les mains s'activent aux commandes, on observe parfois des pas latéraux, des ondulations du torse, alors même que la tête reste fixée sur l'écran. Ces modalités de jeu sont révélatrices des habitudes d'action liées à l'engagement physique des joueurs de jeux vidéo. Le joueur est physiquement impliqué et son corps plus réactif. C'est ce qui distingue une nouvelle fois les deux communautés interprétatives dans leur appréhension du dispositif. Les visiteurs habitués aux espaces d'exposition intègrent une distance critique entre l'objet et leur action de jouer qui les empêche parfois de s'impliquer comme pourrait le faire un joueur. C'est pourquoi, malgré une intention d'action et une expérimentation du dispositif, certains non-joueurs restent simplement spectateurs. Les joueurs, quant à eux, impliqués et assimilant l'espace à une salle de jeux, manquent parfois d'une certaine distance pour interpréter les signes et croyances véhiculés par la présence du dispositif au sein, non pas d'un espace de jeu mais d'un espace d'exposition. Toutefois, dans le processus interprétatif du dispositif et de ses enjeux, on a pu voir qu'une fois le dispositif des bornes expérimenté, les joueurs débute un échange avec la médiatrice qui, après une phase de questionnement, donne du sens à la présence des jeux au sein de la galerie du théâtre et à la présentation du jeu comme objet culturel. A l'inverse, c'est la phase d'apprentissage des modalités de jeu du dispositif et l'incorporation, par l'action de jouer, de nouvelles habitudes et de nouvelles croyances qui donneront sens à la présence de l'objet « bornes d'arcade » au sein de cet espace dédié à l'art, pour les visiteurs non-joueurs.

Par ailleurs, alors que les visiteurs habitués aux espaces d'exposition tentent de reproduire au mieux les règles et mécanismes de jeu inculqués par la médiatrice, certains joueurs amateurs, étonnés par la présence unique de jeux ne pouvant accepter qu'un seul joueur, tentent de détourner les règles des jeux. En effet, on remarque que les salles de jeux d'arcade proposent un très grand nombre de bornes conçues pour des jeux de combats où deux joueurs peuvent s'affronter. Il est alors intéressant de noter que les visiteurs évoquant cette déception se reportent sur le dispositif proposant de jouer à *Geometry Wars Retro Evolved 2* : le panneau de commandes étant composé de deux joysticks (à la différence des autres panneaux, tous composés d'un seul stick et de boutons), chacun prend alors en charge un stick et la commande qui lui est associée ; l'un tire, l'autre se déplace. Ainsi, les joueurs habitués à une pratique du jeu

« en duo » parviennent à détourner le dispositif afin de l'adapter à leur pratique et leurs attentes.

## **Éléments de conclusion**

Nous avons débuté cette courte étude en nous interrogeant sur les interactions qui pouvaient exister entre les différents visiteurs et le dispositif « bornes d'arcade », ainsi que les différentes interprétations que les publics font de ce dispositif. Suite à cette étude, nous avons pu mieux cerner les enjeux d'une telle exposition et ceux de sa réception auprès du public. Les nombreuses visites réalisées avec les différents publics nous ont révélé une typologie de visiteurs, appartenant à deux communautés interprétatives distinctes. Il existe donc une réception négociée du dispositif. A ce titre, les concepts de Stuart Hall à propos du décodage (Hall, 1994) et Michel De Certeau concernant les lectures plurielles (De Certeau, 1974) peuvent nous éclairer sur les comportements des visiteurs : en effet, selon leur propre culture, leurs références, et leurs habitudes des espaces d'exposition, la réception du dispositif est différente et leur propre interprétation viendra s'ajouter aux explications que la médiatrice peut fournir. De plus, nous émettons l'hypothèse que le lieu qui accueille l'exposition et le parcours qu'il met en place jouent un rôle primordial dans la réception de cette exposition et dans la construction de sens par le visiteur, ainsi, il fait partie intégrante du dispositif de l'exposition, au même titre que la médiation ou que les bornes d'arcade. Malgré les différentes croyances et symboles incorporés par les créateurs dans l'objet bornes d'arcade, la compréhension de l'exposition et l'expérience de l'objet demeurent possibles même si ces symboles ne sont pas détectés. C'est en effet, comme on l'a vu, l'expérience du jeu, du dispositif et le dialogue avec la médiatrice qui sont ici considérés comme centraux dans le processus de réception du dispositif. Et la réception la plus éloignée de celle attendue par les créateurs n'est pas celle d'un joueur donnant une interprétation totalement autre et nouvelle du dispositif, mais celle du visiteur refusant catégoriquement l'interaction, l'expérience avec le dispositif. C'est à ce jour la seule situation (très minoritaire) où l'interaction ne semble pas avoir lieu.

Une nouvelle version de cette étude pourrait tenter de prendre en compte une acception encore plus large du terme « dispositif » : nous l'avons restreint ici à tout ce qui semblait, au premier abord, avoir une action sur la réception du visiteur (médiation, bornes d'arcade, pénombre, ambiance sonore...). Cependant, il serait intéressant d'étudier également les différents lieux dans lesquels l'exposition a eu lieu : au Théâtre de l'Agora, l'exposition était située dans une galerie d'art numérique, dans un théâtre, lui même placé dans un centre commercial. A Valence par exemple, l'exposition était présentée dans une salle de la scène nationale, dont la programmation laisse une place importante à l'image animée. Enfin, à Nantes, « Arcade ! » était présentée à Stéréolux, lieu spécialisé dans les musiques actuelles. Ces divers contextes d'exposition, de visite et de parcours participent eux aussi activement à la construction du sens qu'effectue chaque visiteur. Enfin, une telle étude pourrait être enrichie d'entretiens avec les différents publics afin de confirmer ou d'infirmer les observations effectuées en tant que médiatrice de l'exposition.

## **Note**

1. Les visiteurs appartenant aux deux communautés interprétatives sont présents dans de très rares cas et se retrouvent surtout dans les relations professionnelles des organisateurs de l'exposition, travaillant dans le domaine des arts numériques, se rendant à l'exposition sur invitation des organisateurs.



## Bibliographie

Belkhamza Sarah, Darras Bernard, 2010, « L'objet et le cycle des habitudes et des changements d'habitudes. Approche sémiotique ». in MEI 30 *Objets et Communication*, ed. de l'Harmattan

De Certeau Michel, 1974, *La culture au pluriel*, Points

Hall Stuart, 1994, « Codage / Décodage », in *Réseaux* n°68

Levasseur Martine, Veron Eliséo, 1996, *L'ethnographie des expositions : l'espace, le corps et le sens*, Bibliothèque Publique d'Information du Centre Pompidou